



Sloodle

Autores:

Ing. Téc. Eduardo Rojo Sánchez.
Dr. David Griol Barres



20. Vending Machine.

20.1. Definición de Vending Machine.

Esta utilidad, se usa para distribuir objetos a tus estudiantes.

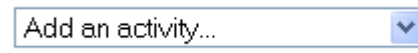


20.2. Configuración de Vending Machine.

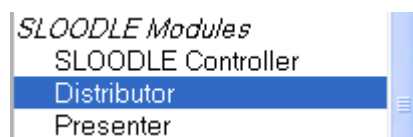
20.2.1. Establecer una actividad “distributor” en Moodle.

Vamos a establece una actividad distribuidor

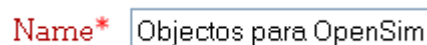
- Seleccionamos la “Add an activity”:

A screenshot of a Moodle interface showing a dropdown menu with the text 'Add an activity...' and a downward arrow icon.

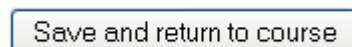
- Seleccionamos “Distributor”:

A screenshot of a Moodle interface showing a list of SLOODLE Modules. The list includes 'SLOODLE Modules', 'SLOODLE Controller', 'Distributor', and 'Presenter'. The 'Distributor' option is highlighted in blue.

- Introducimos en el campo **Name:** Objetos para OpenSim:

A screenshot of a Moodle interface showing a text input field labeled 'Name*' with the text 'Objetos para OpenSim' entered.

- Hacemos clic en el botón “Save and return to course”:

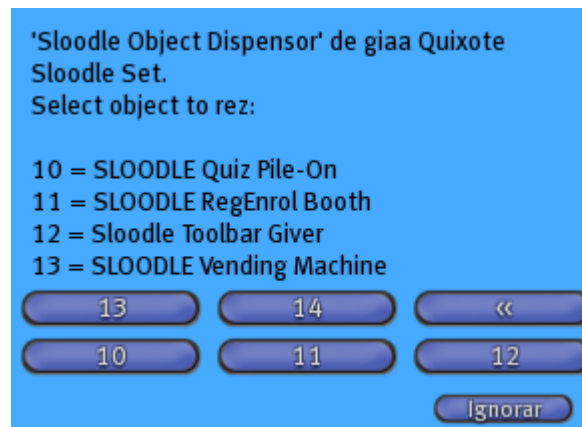
A screenshot of a Moodle interface showing a button labeled 'Save and return to course'.

20.2.2. Rez a Vending Machine in Second Life.

- Hacemos clic sobre el rez objects:



- Nos muestra el siguiente menú:



- Hacemos clic en el botón 13:



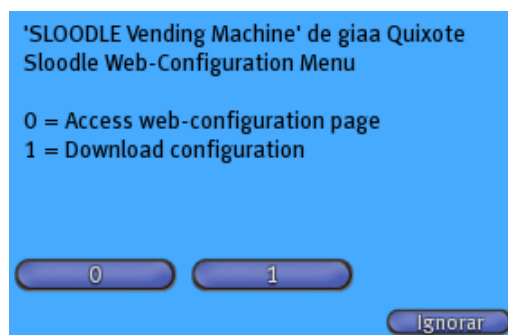
- Nos muestra la “Vending Machine” y hacemos clic en ella:



- La “Vending Machine” le pedirá que escriba su sitio Moodle sin la barra. Haga esto y oprima la tecla Enter:



- Nos muestra el siguiente menú azul, que dice ir a la página:



- Hacemos clic en el botón 0:



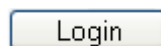
- Se cargar su sitio web Moodle. Si no se ha identificado verá una página de autenticación, entre en su sitio web Moodle:

Returning to this web site?

Login here using your username and
password
(Cookies must be enabled in your
browser) ?

Username	<input type="text" value="100048464"/>
Password	<input type="password" value="katakatakatak"/>
<input type="button" value="Login"/>	

- Hacemos clic en **Login**:



- Seleccione el controlador que desea Conectar:

Object Configuration

This object has already been authorized. If you want to re-authorize it, then please delete its authorization entry from your SLOODLE Controller.

Object Details

Object Name: SLOODLE
Vending Machine
Object UUID:
2ea1b4fa-c78f-5fff-7ebd-4451b537082d
Object Type: distributor-1.0

Object Configuration

General Configuration

Select Distributor:

(No Distributor Interface) ▼

Refresh time (seconds): 3600

Access Level

Object Access Level ?

This determines who may access the object in-world

Use object: Public ▼

Control object: Owner ▼

Submit

Figura 1. Objeto configuración Vending machine.

Si este objeto se rezzed a través de la configuración de SLOODLE, usted no tendrá que elegir el controlador correcto, después serás automáticamente llevado para el siguiente paso.

- Ahora, seleccione el distribuidor de actividad que desea la máquina que se conecta:

Object Configuration

General Configuration

Select Distributor:

Distributor: Objetos para OpenSim ▼

- Hacemos clic en **Submit**:

Submit

- Nos muestra la siguiente página:

Object Configuration

Object Details

Object Name: SLOODLE

Vending Machine

Object UUID:

01c1e826-5652-0480-d88c-fcb71dae0644

Object Type: distributor-1.0

Authorized for: OpenSim y

OsGrid > SLOODLE

Controller: Controlador para
OpenSim

Number of settings
stored: 5

Continue

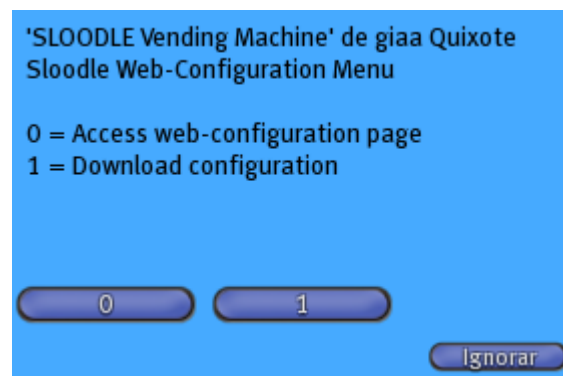
- Hacemos clic en el botón **Continue**:



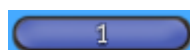
- En Second Life, toca la “Vending Machine” de Nuevo:



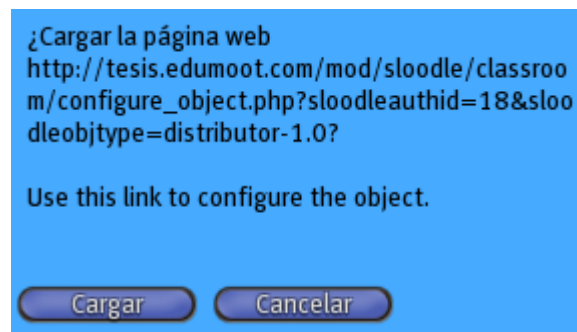
- Aparecerá un menú azul, selecciona “Download Configuration”:



- Hacemos clic en el botón **1**:



- Nos muestra la siguiente ventana:



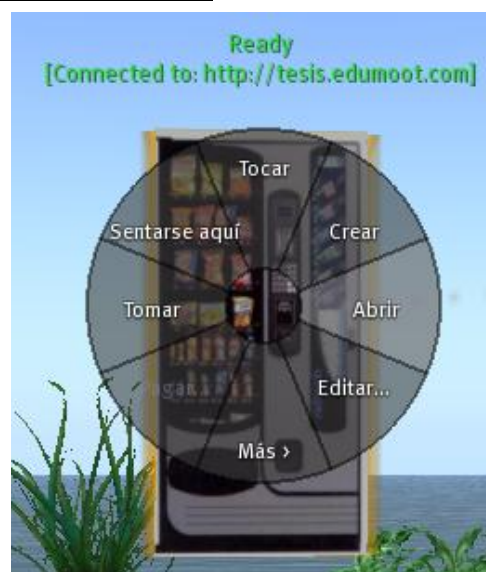
- Hacemos clic en el botón **Cargar**:



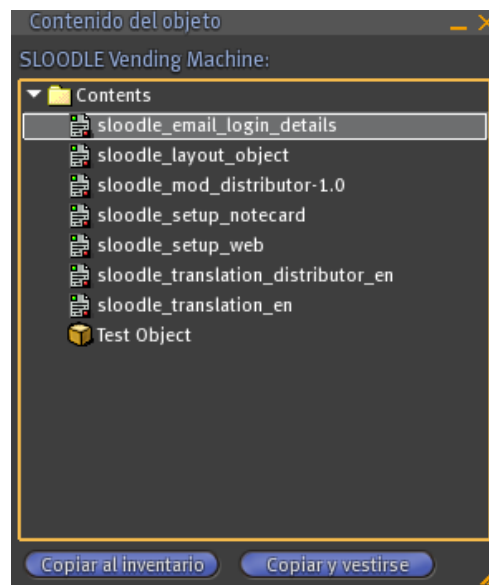
- Recibimos un mensaje en el Chat:

SLOODLE Vending Machine: Configuration received
SLOODLE Vending Machine: Connected successfully

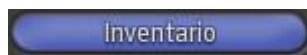
- Tu Vending Machine esta ahora para usarla. Hacemos clic con el botón derecho en “Abrir”:



- Nos aparece el siguiente menú:



- Abrimos nuestro inventario:



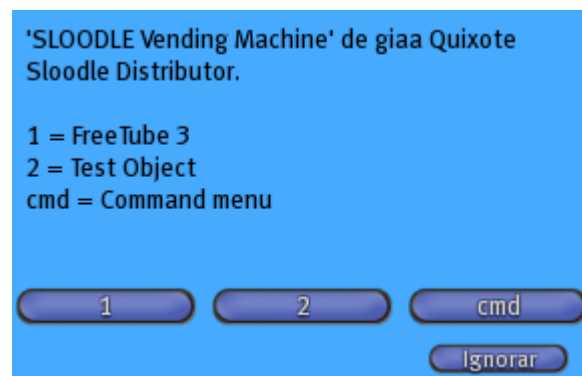
- Seleccionamos un objeto del inventario:



- Lo arrastramos “contenido” de la Vending Machine:



- Cuando hayas terminado de arrastrar objetos, toca de nuevo la “Vending Machine”. Un menú azul aparecerá, en el menú selecciona “cmd”:



- Hacemos clic en el botón “cmd”:



- Selecciona “Reconnect”:

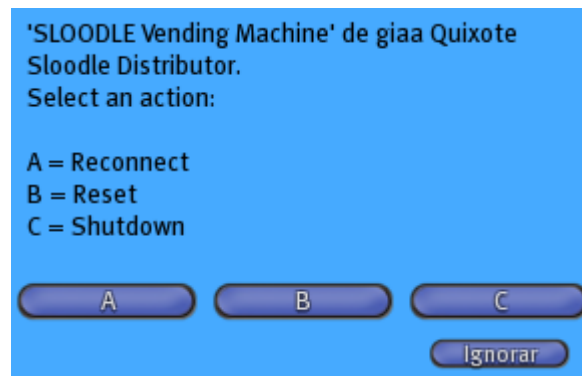
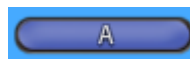


Figura 2. Opción Reconnect.

Esto recargara los detalles de los objetos que tu tienes puesto dentro de tu “Vending Machine”, así que ellos pueden ser vistos en tu Moodle Website.

- Hacemos clic en el botón A:



- Ahora vamos a nuestro sitio Moodle, y hacemos clic en el “Distribuidor: Objetos para OpenSim”:

 Distribuidor: Objetos para OpenSim.

- Nos aparece una nueva ventana, en la cual podemos apreciar que los objetos seleccionados de nuestro avatar se ha actualizado en Moodle, apareciendo “FreeTube3”.

Send to another avatar

Select User: ▼

Select Object: ▼

FreeTube 3

Test Object

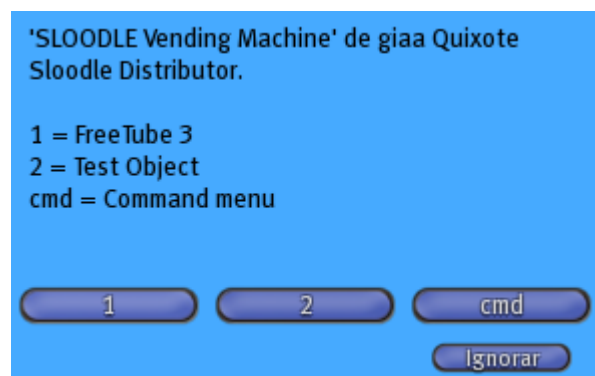
20.3. Prueba de Vending Machine.

Vamos a probar la Vending Machine.

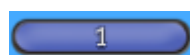
- Volvemos a Second Life y hacemos clic en la “Vending Machine”:



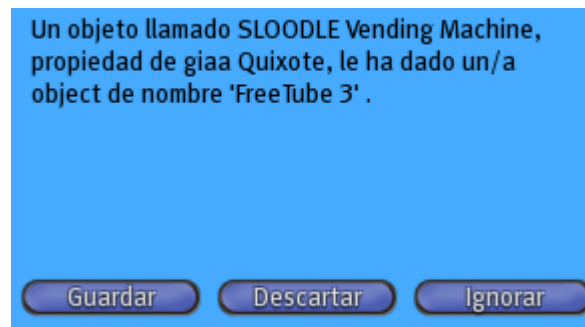
- Nos aparece un menú:



- Hacemos clic en el botón 1:



- Nos aparece el siguiente menú azul:



- Hacemos clic en **Guardar**:



- Hacemos clic en el inventario:



- Y vemos tenemos un objeto que se llama “FreeTube 3” que nos lo ha dado la “Vending Machine”:

